

Analiza wyników ankiety końcowej przeprowadzonej wśród uczestników projektu
„wwwierni kulturze – Kozienicki Dom Kultury w sieci dla dorosłych i dzieci”
realizowanego przez Kozienicki Dom Kultury im. Bogusława Klimczuka
w ramach projektu
Konwersja cyfrowa domów kultury



**Fundusze
Europejskie**
Polska Cyfrowa



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego



Słowem wstępu

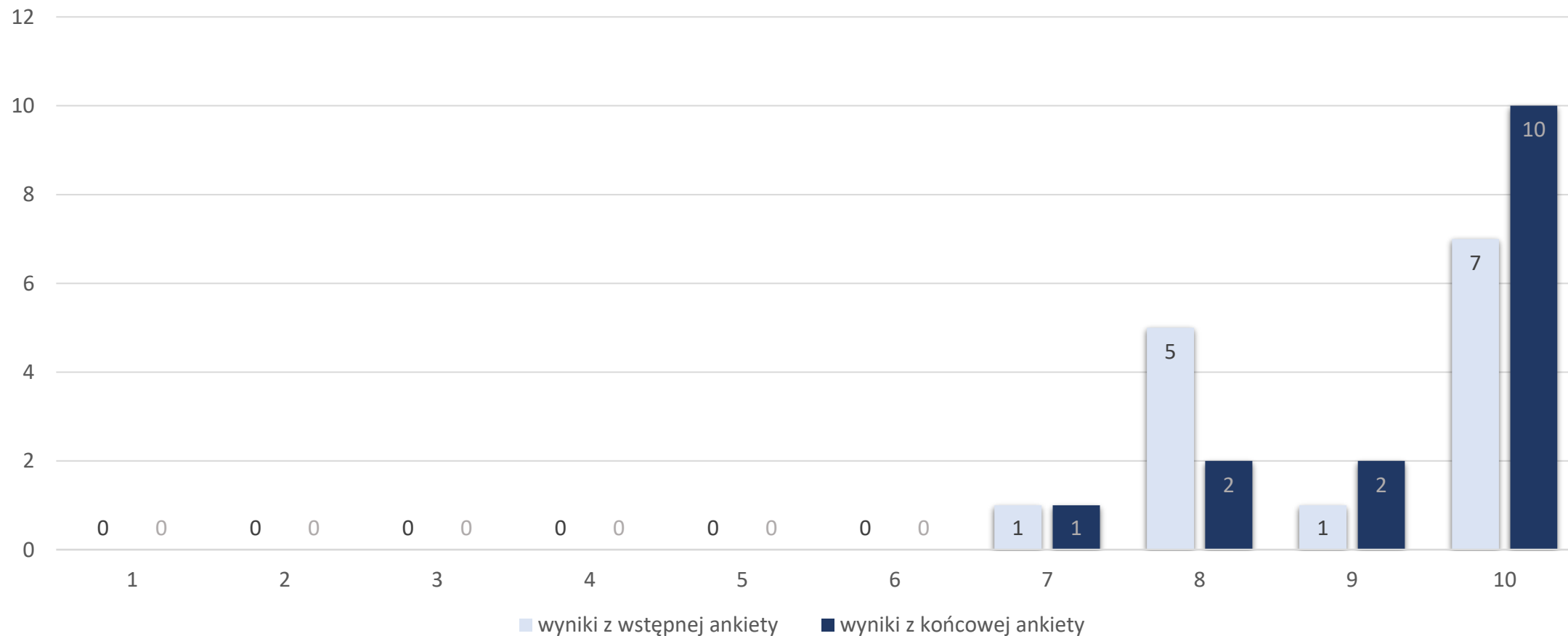
Przystępując do realizacji projektu „wwiarni kulturze – Kozienicki Dom Kultury w sieci dla dorosłych i dzieci”, kadra Kozienickiego Domu Kultury im. Bogusława Klimczuka musiała postawić sobie kilka ważnych pytań dotyczących dotychczasowych działań realizowanych w formie cyfrowej i hybrydowej. Pytania te zadane były m.in. w ankiecie badawczej, która została przeprowadzona w dniach 4-11 października 2021 roku wśród 14 pracowników KDK. Jej wyniki zostały opublikowane na www.dkkozienice.pl.

Projekt „wwiarni kulturze – Kozienicki Dom Kultury w sieci dla dorosłych i dzieci” miał trzy główne wymiary: zakup nowoczesnego sprzętu, zwiększenie dostępności oferty KDK oraz szkolenia pracowników. Miesiące aktywnych działań pozwoliły na zapoczątkowanie nowych procesów i wprowadzenie zmian w części działań jednostki. Końcowy etap projektu wiąże się zatem z podsumowaniem tych działań i ich ewaluacją. W tym celu przygotowaliśmy kolejną ankietę, skierowaną do 15 pracowników (w trakcie realizacji projektu zwiększyła się liczba zaangażowanych osób). Badanie zostało przeprowadzone w dniach 1-6 czerwca 2022 roku i obejmowało 12 pytań zamkniętych, 3 pytania otwarte oraz analizę SWOT dotychczasowych działań on-line i hybrydowych.

Badanie to ma pomóc określić do jakich zmian doszło w trakcie realizacji przedsięwzięcia. Jakie procesy zaszły? Jakie efekty udało się osiągnąć? Jak pracownicy oceniają rozwój własnych umiejętności i oferty KDK?

Wyniki badań zostały opublikowane w niniejszej prezentacji i zostały skonfrontowane z badaniami z października 2021 roku.

1. Jak oceniasz dotychczasowe działania on-line oraz działania hybrydowe (stacjonarne + on-line) Kozienskiego Domu Kultury? (z uwzględnieniem działań realizowanych w trakcie projektu)

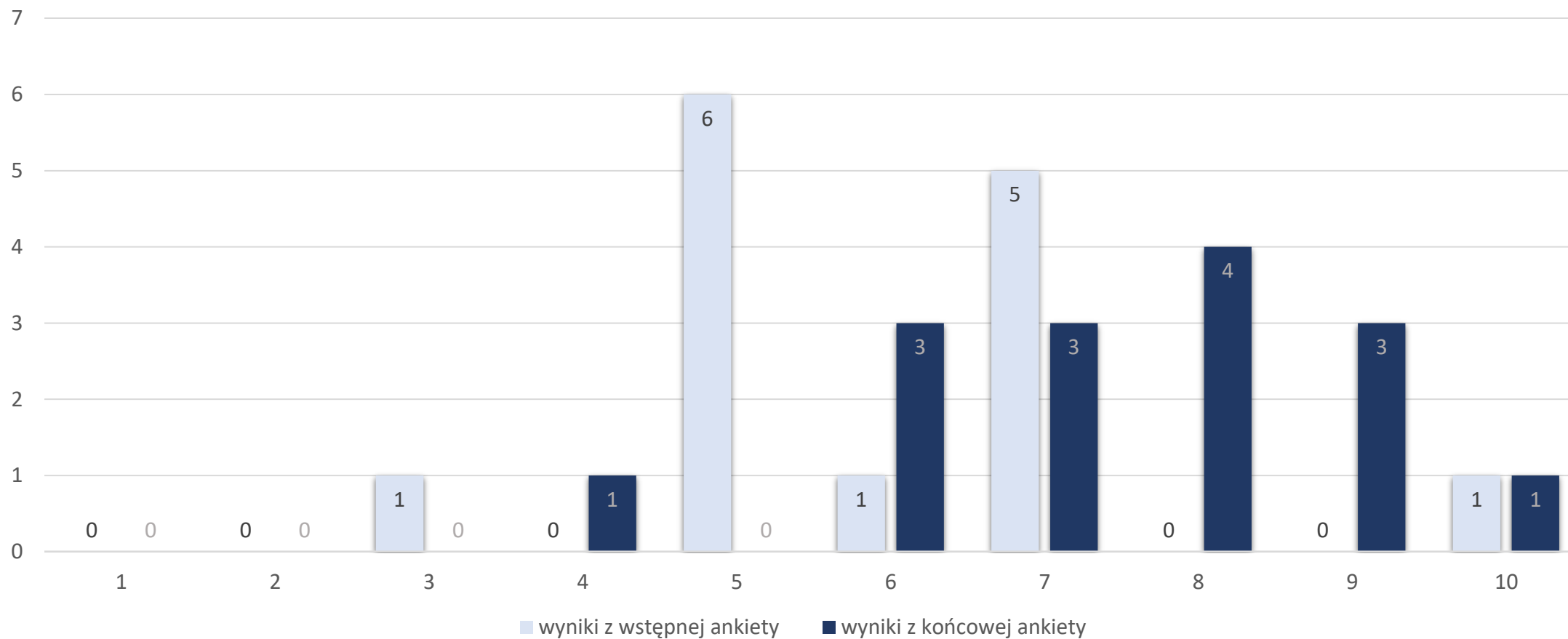


Działania on-line oraz hybrydowe oceniane są bardzo wysoko przez kadrę Kozienskiego Domu Kultury. Na etapie wieńczącym projekt średnia ocena z 15 głosów wyniosła aż **9,4** w 10-stopniowej skali. Dla porównania w październiku średnia ocena wynosiła 9. Obserwujemy zatem widoczny wzrost.

Najniższa ocena to 7, która dalej wskazuje na możliwość poprawy pewnych kwestii, jednocześnie było aż 10 maksymalnych ocen.

Warto tu zauważyć, że Kozienski Dom Kultury im. Bogusława Klimczuka w trakcie realizacji projektu wprowadził szereg nowych działań, a także wprowadził nowe, profesjonalne rozwiązania techniczne. Zwiększyła się też dostępność oferty, m.in. poprzez tłumaczenia PJM w filmach instruktażowych.

2. Jak oceniasz zainteresowanie mieszkańców działaniami on-line i hybrydowymi?



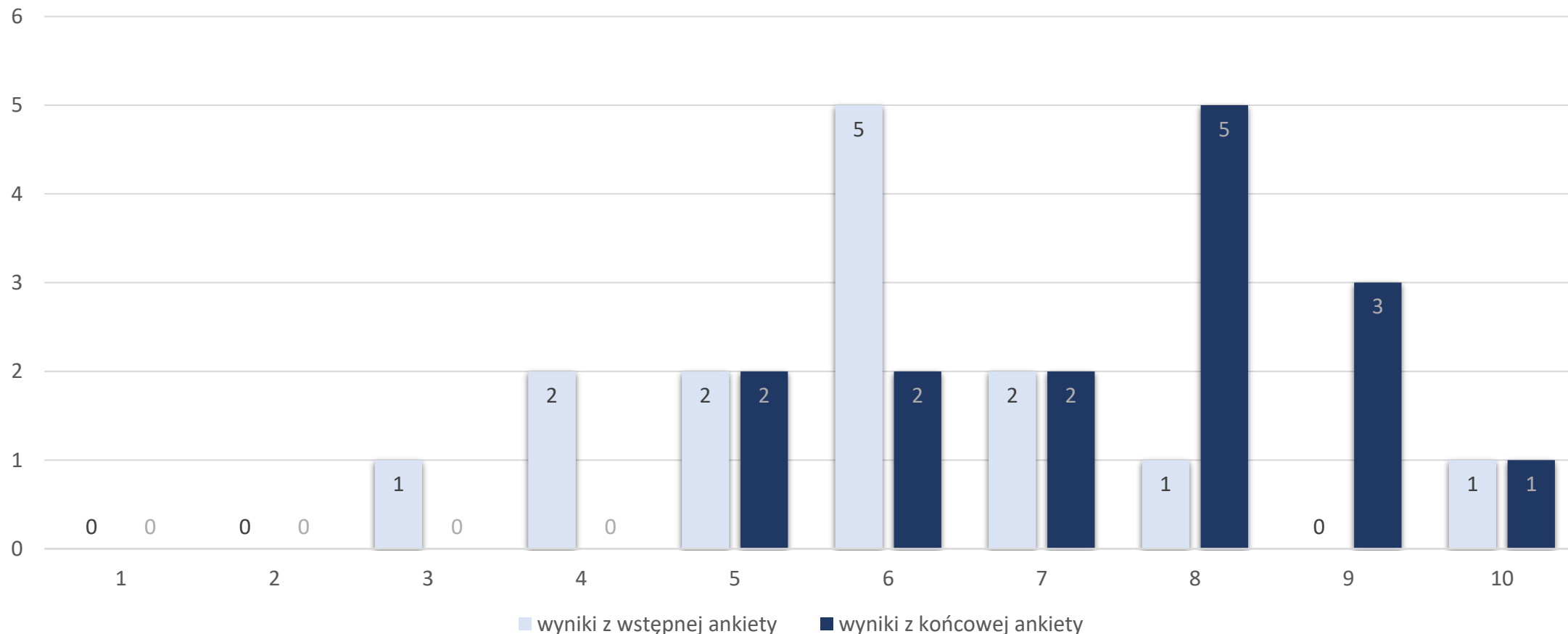
Zdecydowanie lepiej oceniane jest również zainteresowanie mieszkańców ofertą on-line i hybrydową Kozienskiego Domu Kultury im. Bogusława Klimczuka. W czerwcu 2022 roku, średnia ocena pracowników wynosi **7,46**, gdzie 1 to „nikłe”, a 10 to „ogromne”. Dla porównania, w październiku ta średnia wynosiła 6.

Warto tu pamiętać, że niewystarczające zainteresowanie mieszkańców ofertą on-line i hybrydową było jednym z punktów wyjścia do realizacji działań projektowych.

W trakcie projektu Kozienski Dom Kultury prowadził działania mające na celu zwiększenie zainteresowania mieszkańców tą ofertą oraz poprawę jej dostępności. Znaczna część oferty wykroczyła poza dotychczasowe miejsca realizacji, tj. grupy na portalu Facebook: „Uniwersytet Trzeciego Wieku Kozienskiego Domu Kultury” i „Kulturalna grupa KDK”. Treści publikowano również na fanpage’u Kozienskiego Domu Kultury oraz na kanale YouTube.

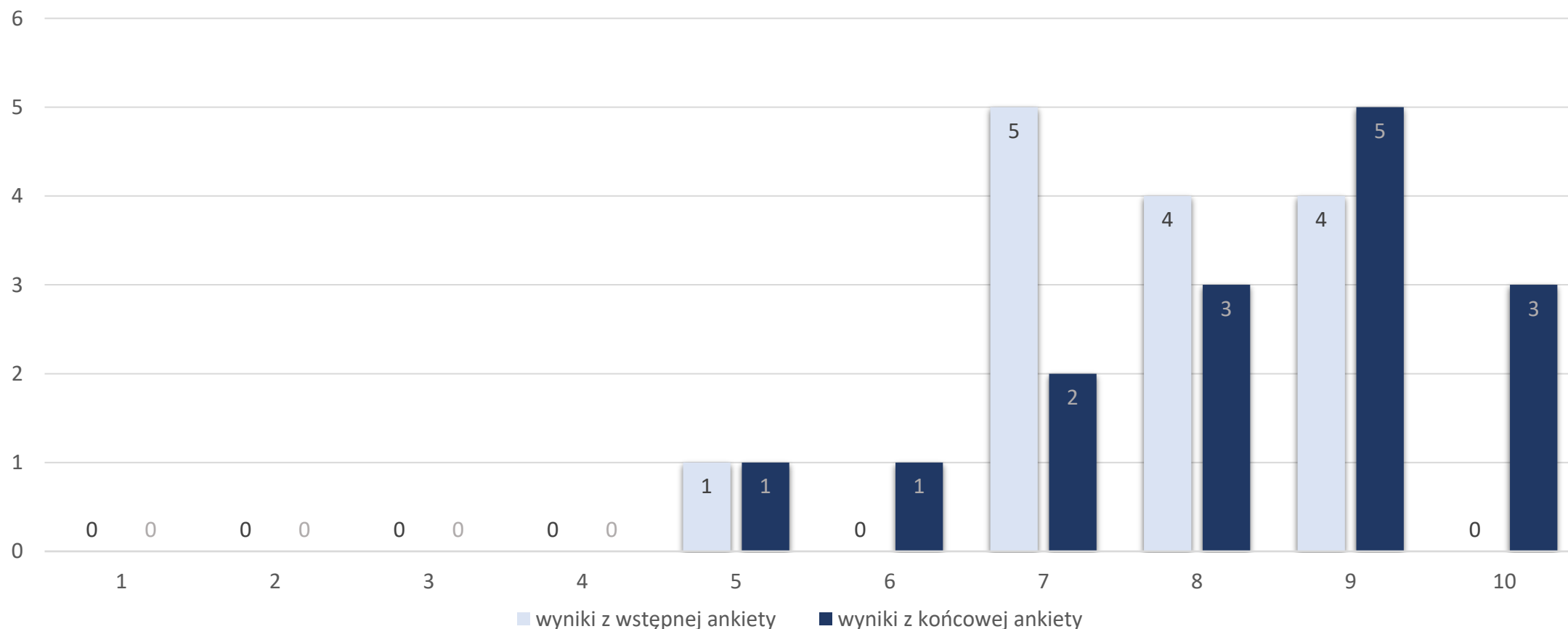
Część oferty dalej była różnicowana pod kątem dostępności (m.in. wykłady dla słuchaczy Uniwersytetu Trzeciego Wieku), a zainteresowanie tymi działaniami prezentują kolejne wykresy.

3. Jak oceniasz zainteresowanie ofertą publikowaną w "Kulturalnej grupie KDK"?



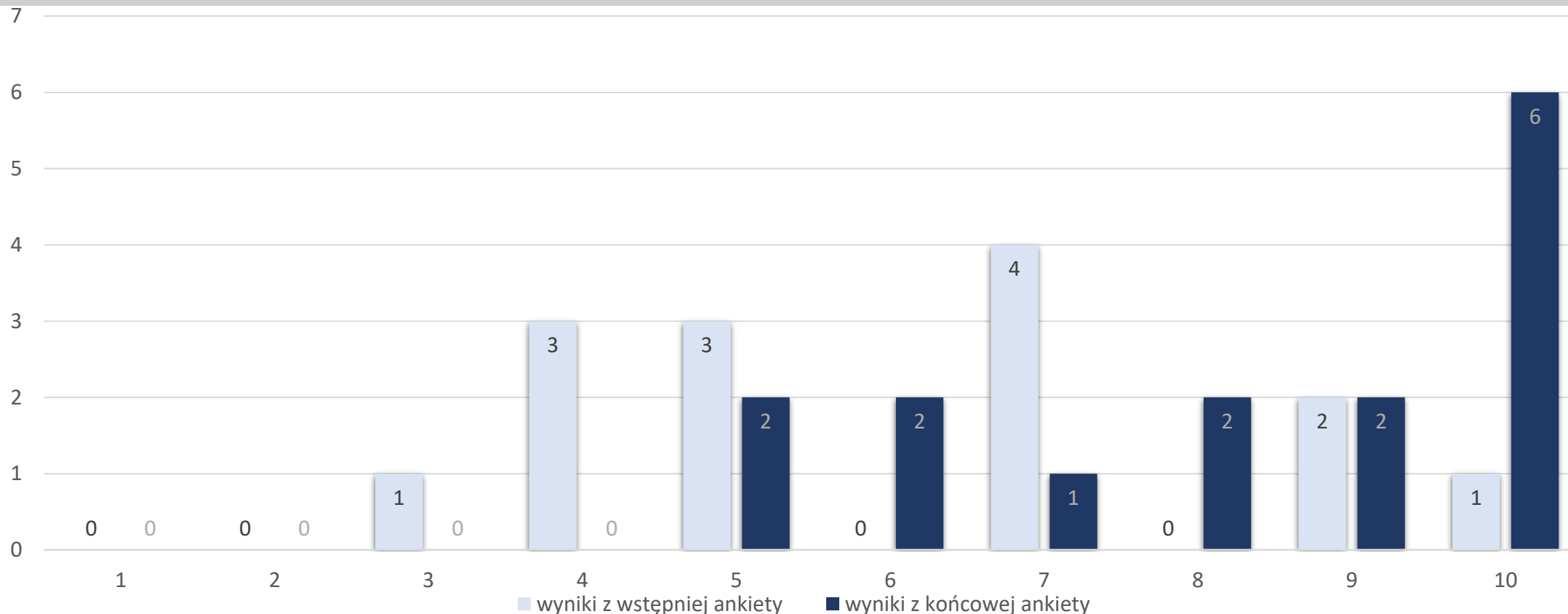
Kadra Kozienskiego Domu Kultury zainteresowanie ofertą publikowaną w „Kulturalnej grupie KDK”, a więc tą skierowaną do wszystkich grup wiekowych oceniła na **7,53** w 10-stopniowej skali. W październiku ocena ta wynosiła 5,92. Warto tu zauważyć, że jest to ogólnodostępna oferta, publikowana również m.in. na kanale YouTube.

4. Jak oceniasz zainteresowanie ofertą publikowaną w grupie "Uniwersytet Trzeciego Wieku Kozienickiego Domu Kultury"? (z uwzględnieniem działań realizowanych w trakcie projektu)



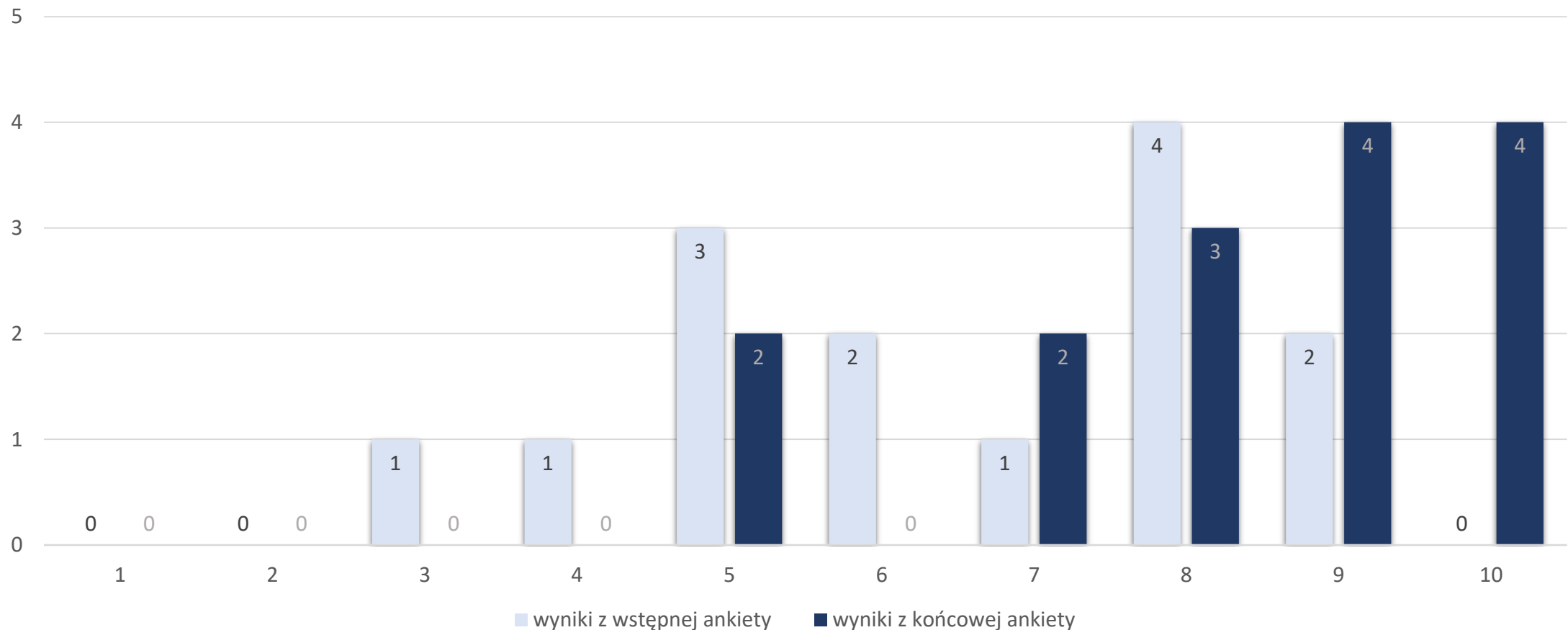
Kadra Kozienickiego Domu Kultury wskazuje na znacznie większe zainteresowanie działalnością on-line ze strony seniorów. Tu średnia ocena wynosi **8,26** w 10-stopniowej skali (7,71 wg badań w październiku). Warto tu podkreślić, że w tej grupie pojawiały się materiały ekskluzywne, jak m.in. wysokiej jakości transmisje wykładów i koncertów skierowanych do UTW. Grupa liczy obecnie ok. 280 osób, co stanowi około połowę aktywnych słuchaczy edycji 2021/22.

5. Jak oceniasz swoje kompetencje techniczne do prowadzenia zajęć i działań w ramach oferty on-line i hybrydowej?



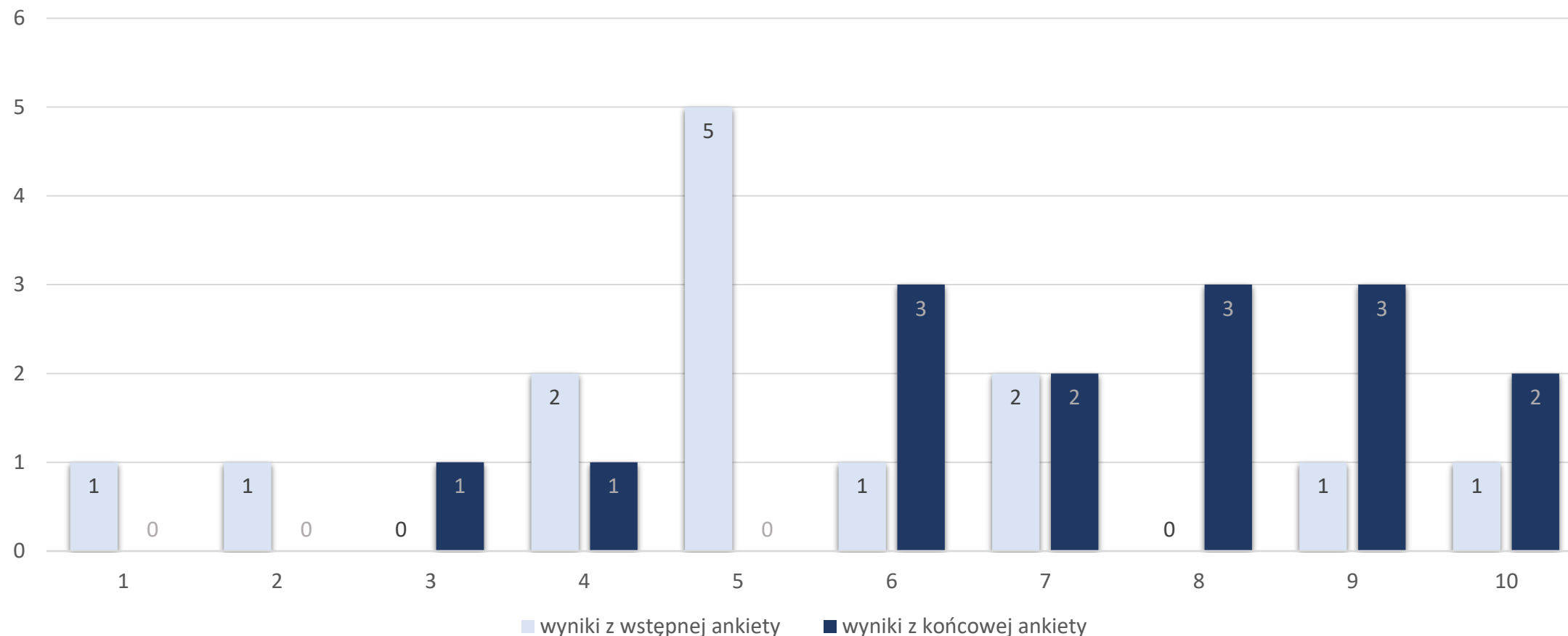
Samoocena kompetencji technicznych w zakresie prowadzenia zajęć / działań w ramach oferty on-line i hybrydowej dalej wskazuje na pewne różnicowanie umiejętności wśród kadry, ale poziom ten jest o wiele bardziej wyrównany (brak ocen poniżej 5). Co więcej, średnia ocena w badaniu końcowym wyniosła aż **8,2** w stosunku do 6,14 do badania z etapu wstępnego. Wzrost o ponad dwa punkty wskazuje na wysoką skuteczność prowadzonych szkoleń oraz cenne doświadczenia zebrane w tym okresie. W dalszych pytaniach analizujemy poszczególne aspekty, składające się na kompetencje do prowadzenia tego typu działań.

6. Jak oceniasz swoje umiejętności w zakresie obsługi mediów społecznościowych i narzędzi internetowych?



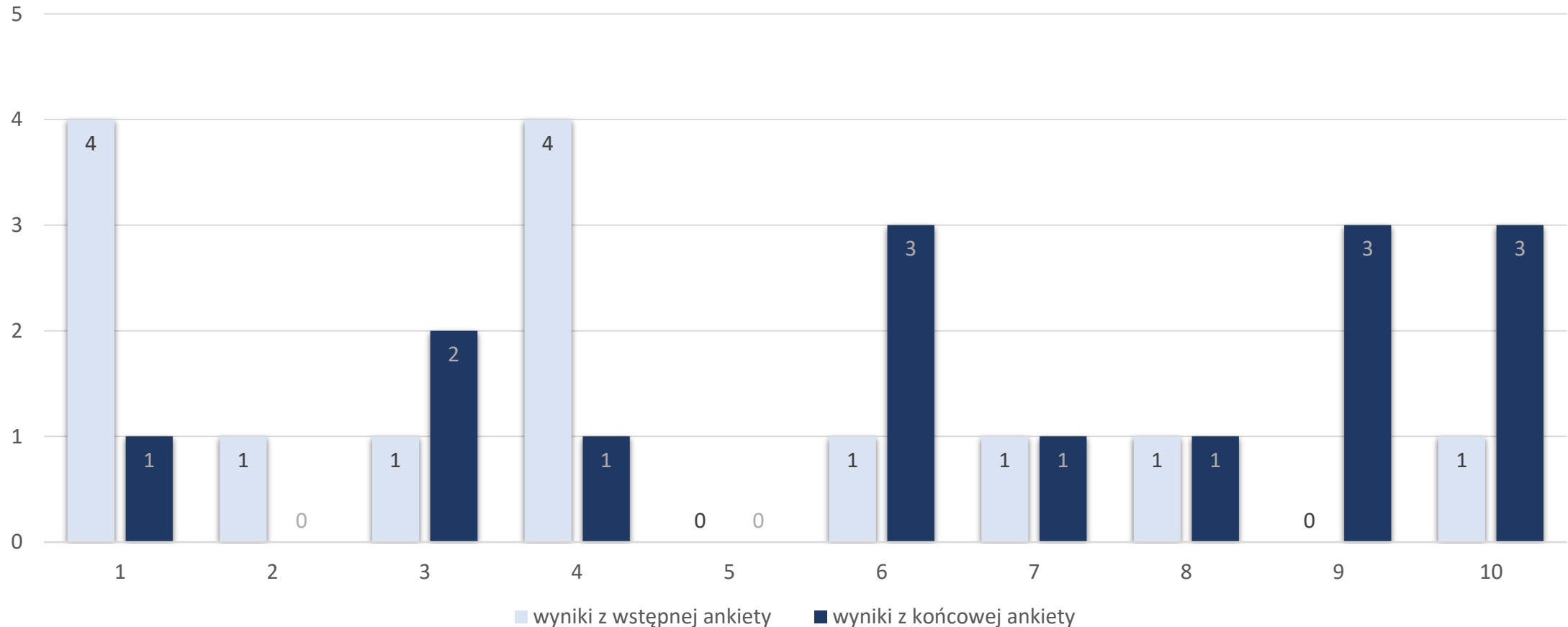
W przypadku umiejętności związanych z social media odczuwamy kolejne podniesienie poziomu, przy jednoczesnym zmniejszeniu wahań. Średni wynik w badaniu końcowym wniósł **8,26**, gdzie w październiku był to poziom 6,21. Tu również nie ma już ocen poniżej 5, a zdecydowana większość uczestników ocenia swoje umiejętności na poziomie 8-10.

7. Jak oceniasz swoje umiejętności w zakresie rejestracji audio-wideo?



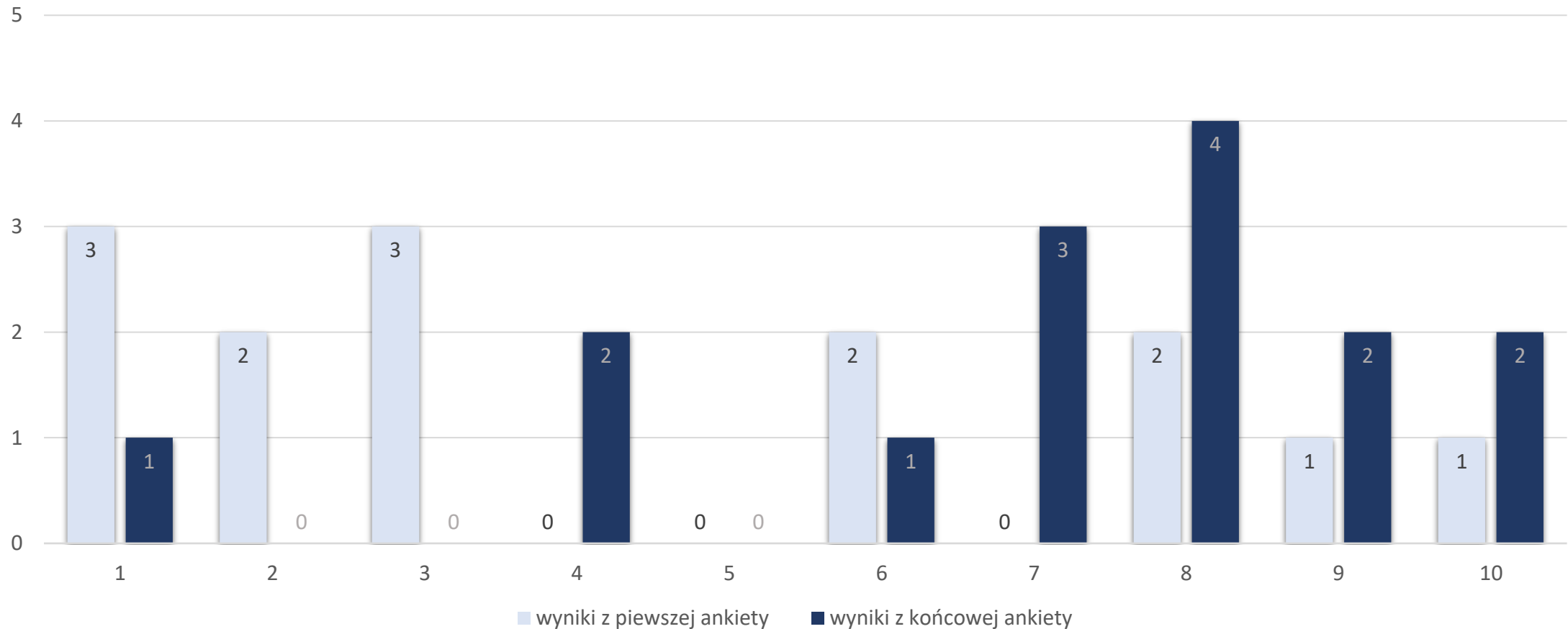
Ciągle zauważalne zróżnicowanie widzimy w przypadku umiejętności audi-wideo, czyli szeroko rozumianego nagrywania materiałów i obsługi sprzętu cyfrowego. Niemniej jednak, ogólny poziom znacząco się podniósł, nie odnotowaliśmy też (jak na początku projektu) ocen na poziomie 1 i 2. Średni wynik wynosi **7,33** i jest on wyższy aż o 2 punkty w stosunku do pierwszego badania (5,35).

8. Jak oceniasz swoje umiejętności w zakresie streamingu?



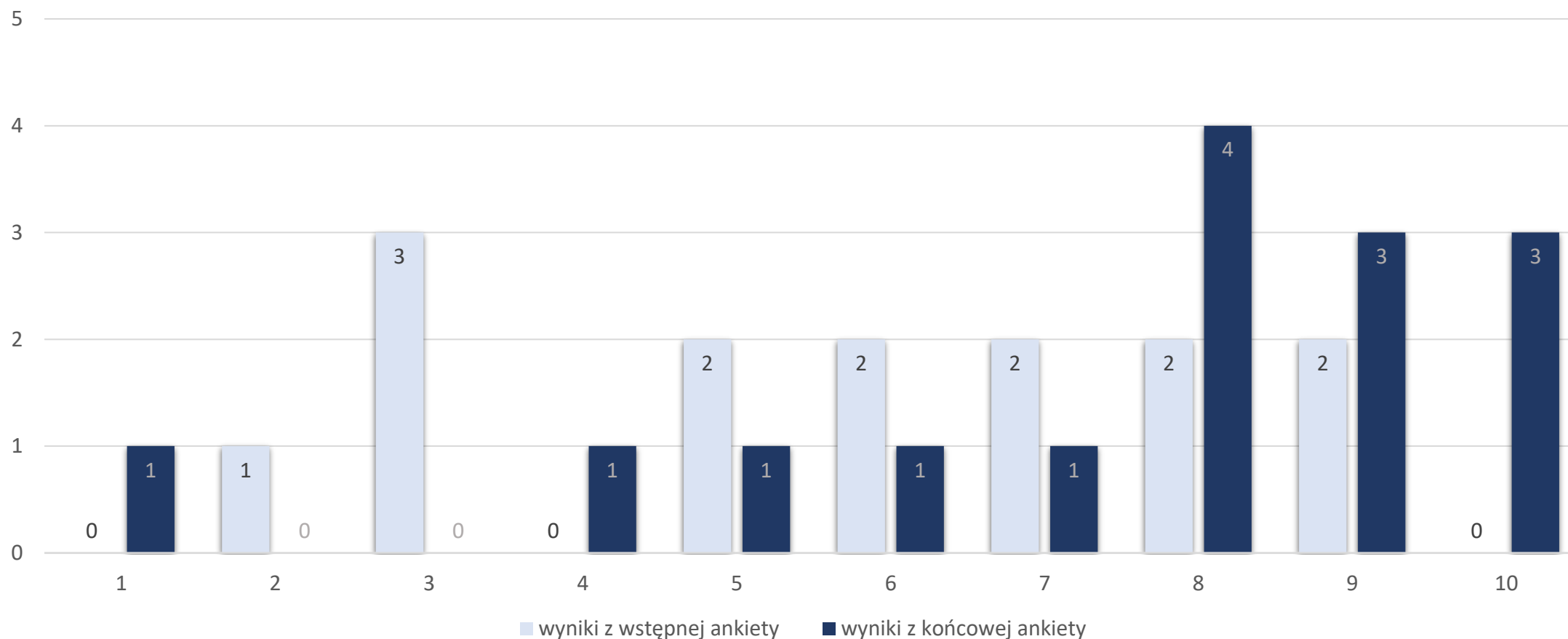
Bardzo duży progres obserwujemy w przypadku samooceny umiejętności szeroko rozumianego streamingu. Obecnie średnia w tym przypadku wynosi **6,73** w 10-stopniowej skali, gdzie w październiku ocena ta wynosiła zaledwie 4. Obserwujemy tu, co prawda, cztery oceny poniżej 5, ale na początku projektu takich ocen było aż 10.

9. Jak oceniasz swoje umiejętności w zakresie montażu audio-wideo?



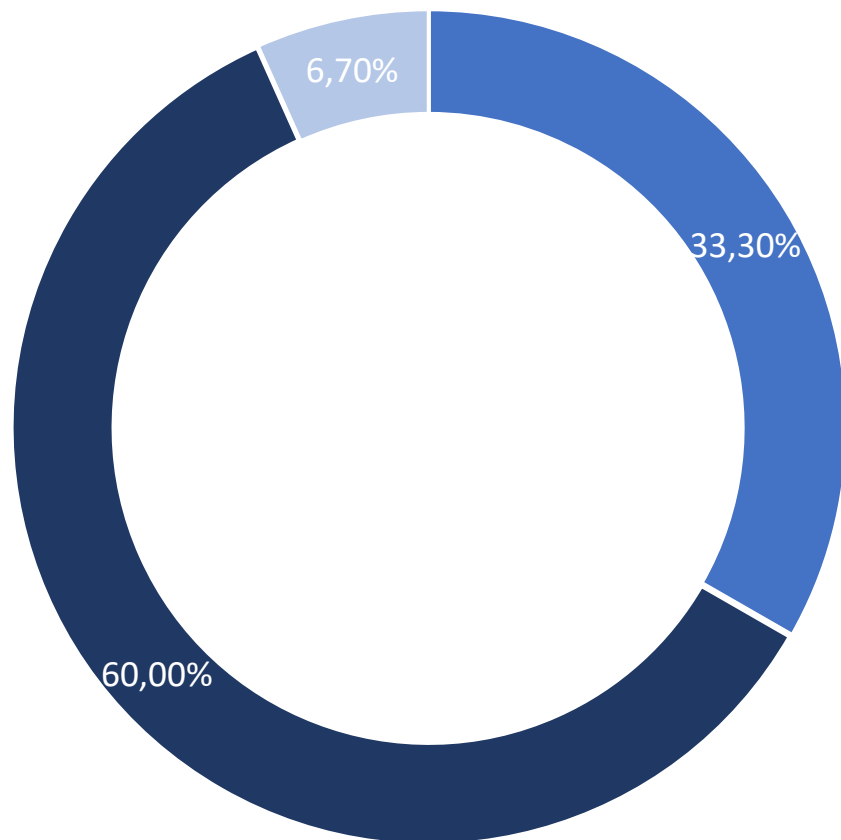
Jeszcze lepiej wypada samoocena umiejętności montażu audio-wideo, ale i w tym przypadku mamy do czynienia ze skrajnościami, przy czym brak umiejętności w tym zakresie jest marginalny. Średnia na poziomie **7,06** przy poprzedniej rzędu 4,5.

10. Jak oceniasz swoje umiejętności w zakresie tworzenia i projektowania działań on-line?



Ostatni zakres samooceny umiejętności dotyczy umiejętności projektowania i tworzenia działań on-line. Podobnie jak w pierwszym badaniu, ze wszystkich kompetencji punkt ten wypada najlepiej, przy czym tu również obserwujemy znaczący wzrost. Aktualnie średnia wynosi **7,46**, podczas gdy oceny w ankiecie wstępnej miały średnią 5,71. Potwierdza to tezę, że problemy z realizowaniem oferty on-line i hybrydowej miały głównie podłoże techniczne.

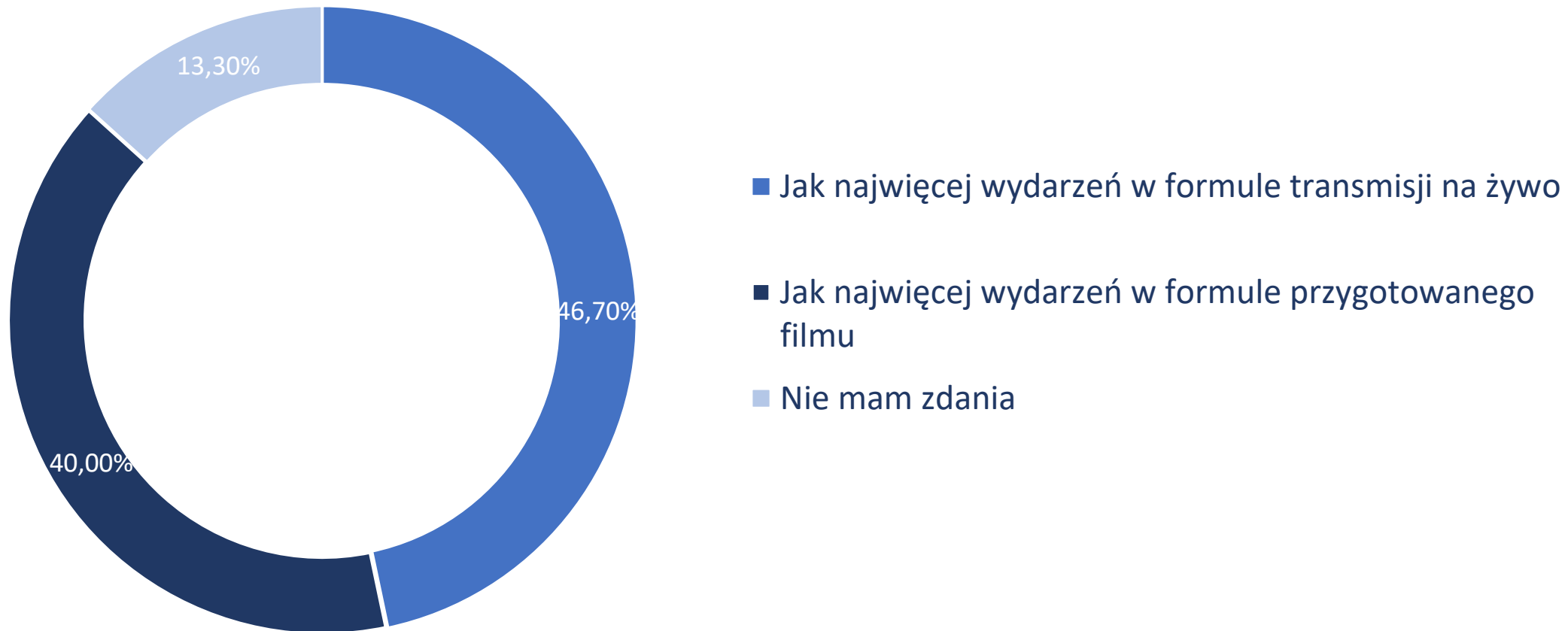
11. Czy twoim zdaniem zajęcia on-line powinny być prowadzone w formie transmisji na żywo czy filmów nagrywanych wcześniej?



- Jak najczęściej zajęć w formule transmisji na żywo
- Jak najczęściej zajęć w formule przygotowanego filmu
- Nie mam zdania

Ponownie zapytaliśmy pracowników o to, jaka ich zdaniem powinna być formuła zajęć on-line. W stosunku do pierwszych badań nie odnotowaliśmy istotnych zmian. Dalej niemal 2/3 osób (w październiku 64,3%) uważa, że powinny to być przygotowane wcześniej, zmontowane, profesjonalne filmy. Takie też zajęcia prowadziliśmy w trakcie projektu w ramach cyklu „wwiarni kulturze”, który jest dostępny na naszym kanale YouTube.

12. Czy twoim zdaniem wydarzenia on-line powinny być prowadzone w formie transmisji na żywo czy filmów nagrywanych wcześniej?



Analogiczne pytanie dotyczyło wydarzeń on-line (w domyśle: koncertów, wernisaży, spotkań autorskich, etc.). Tu również wahania są niewielkie, prawdopodobnie związane z osobistymi preferencjami kadry jako odbiorców tego typu treści. Obserwujemy niewielki spadek poparcia dla transmisji na żywo 46,7% (było 50) i wzrost poparcia dla filmów 40% (przy wcześniejszych 35,7%).

Analiza SWOT oferty on-line i hybrydowej Kozienskiego Domu Kultury

*najczęściej wskazywane odpowiedzi

Mocne strony

- ✓ wysoka jakość techniczna (nowe)
- ✓ wysoki poziom merytoryczny prowadzących oraz samych zajęć / wydarzeń
- ✓ różnorodność
- ✓ dostępność (nowe)
- ✓ zaplecze lokalowe i techniczne, dobra infrastruktura
- ✓ szeroka oferta, skierowana do różnych grup wiekowych

Komentarz: pracownicy najczęściej wskazują na wysoki poziom techniczny, który był możliwy do osiągnięcia dzięki zakupom i szkoleniom, realizowanym w ramach projektu.

Słabe strony

- ✓ zainteresowanie na poziomie naszych oczekiwań
- ✓ powtarzalność osób prowadzących
- ✓ stosunkowo niewielka liczba zajęć w formie transmisji na żywo (dominacja filmów)
- ✓ niskie zaangażowanie widzów
- ✓ powtarzalność oferty
- ✓ braki kadrowe

Komentarz: wyeliminowano m.in. kwestie związane z brakami sprzętowymi i brakiem kompetencji, brak głosów o problemach z dostępnością.

Szanse

- ✓ rozwój działalności hybrydowej przy pomocy nowego sprzętu oraz nabytych umiejętności
- ✓ użycie gier i aplikacji (nowe)
- ✓ zwiększanie dostępności, szersza oferta dla osób z niepełnosprawnościami
- ✓ użycie narzędzi internetowych na większą skalę (nowe)

Komentarz: pracownicy wiążą duże nadzieje z nabytymi w trakcie projektu umiejętnościami oraz z zakupionym sprzętem.

Zagrożenia

- ✓ brak zainteresowania ze strony widzów, spadek zainteresowania tego typu działaniami po zakończeniu lockdownu
- ✓ koszty produkcji on-line (gaże dla artystów, opłaty, licencje)
- ✓ spadek zainteresowania ofertą stacjonarną na rzecz oferty on-line i hybrydowej
- ✓ potencjalna absencja pracowników
- ✓ konkurencyjne treści w sieci
- ✓ brak nowatorskich działań

Komentarz: najczęściej przytaczanym argumentem są koszty związane z działalnością on-line i hybrydową, nie dotyczą one sprzętu czy szkoleń, ale np. umów z artystami dot. streamingu.

Pytania otwarte

W ostatniej części ankiety zapytaliśmy kadrę o trzy kwestie, pozostawiając im możliwość udzielenia otwartych odpowiedzi. Dotyczą one ich spostrzeżeń na temat braków w aktualnej ofercie on-line oraz realizacją oczekiwań związanych z udziałem w projekcie.

Czego twoim zdaniem brakuje w przypadku oferty on-line i hybrydowej Kozienskiego Domu Kultury?

- ✓ niczego
- ✓ większej różnorodności i systematyczności prowadzonych działań on-line i hybrydowych
- ✓ konkursów angażujących społeczność
- ✓ wywiadów
- ✓ spotkań autorskich
- ✓ muzyki i teatru
- ✓ nowych propozycji

Czy udział w projekcie "wwiwni kulturze - Kozienicki Dom Kultury w sieci dla dorosłych i dzieci" spełnił Twoje oczekiwania? Czy w ramach projektu nabyłaś umiejętności, jakie chciałaś/aś nabyć? Dlaczego?

- ✓ Jak najbardziej tak. Zwłaszcza w części praktycznej dotyczącej realizacji i montażu filmów
- ✓ Spełnił, podnosiłam swoją wiedzę i umiejętności w zakresie działań on-line
- ✓ Tak, mam większe doświadczenie w pracy przed kamerą
- ✓ Udział w projekcie pozwolił mi uporządkować wiedzę na temat działań w sieci
- ✓ Tak, rozwinąłem się pod kątem rejestracji audio wideo, montażu, streamingu. Miałem okazję konsultować swoje wątpliwości z ekspertami. Przydałoby się jeszcze więcej warsztatów typowo technicznych

Komentarz: wszystkie odpowiedzi wskazują na wysoki poziom satysfakcji uczestników projektu z realizowanych działań.

Który element projektu był dla Ciebie najważniejszy i dlaczego?

- ✓ Realizacja i montaż materiałów filmowych. Tego najbardziej chciałam się nauczyć
- ✓ Najważniejsze były szkolenia stacjonarne. Z nich wyniosłam najwięcej przydatnej i praktycznej wiedzy
- ✓ Film nagrywany w ramach projektu dla niesłyszących
- ✓ Realizacja krótkich filmów dała możliwość spojrzenia na swoją pracę z innej perspektywy, również pod kątem realizacji dla grup z niepełnosprawnością
- ✓ Szkolenia dla kadry organizowane samodzielnie przez KDK, gdyż były odpowiedzią na bezpośrednio zgłaszane przez kadrę problemy
- ✓ Szkolenia projektowane bezpośrednio przez nas, gdzie sami wybraliśmy zakres i specjalistów. Ponadto zakupy sprzętu, bo korzystam z niego niemal codziennie
- ✓ Ważne elementy w social mediach i ich znaczenie w funkcjonowaniu profili
- ✓ Poznanie wielu narzędzi internetowych poszerza to moje możliwości pracy on-line

Komentarz: najczęściej wymienianym elementem są warsztaty z montażu audio-wideo.

Postowie

Zawarte w opracowaniu dane jednoznacznie wskazują na potrzebę realizacji projektu „wwiarni kulturze – Kozienicki Dom Kultury w sieci dla dorosłych i dzieci”. Potwierdza się teza, że przeprowadzenie cyfrowej konwersji jednostki pozwala na zwiększenie kompetencji kadry, a zakup nowoczesnego sprzętu – w zestawieniu z prowadzonymi szkoleniami – przekłada się na wzbogacanie oferty kulturalnej.

W pierwszym badaniu ankietowani jasno wskazali, które obszary ich kompetencji wymagały dodatkowych nakładów pracy i na co należało zwrócić uwagę podczas szkoleń. Mimo iż oczekiwania związane z projektem były bardzo wysokie, to i tak udało się spełnić. Wskazane wyniki podczas samooceny poszczególnych elementów pokazują, że pracownicy w stopniu znacznym rozwinęli swoje kompetencje. Cieszy też fakt bardzo pozytywnego odbioru prowadzonych szkoleń.

Dziękujemy za uwagę

Opracowanie merytoryczne: Mariusz Basaj
Opracowanie graficzne: Patrycja Dąbrowska

Projekt Konwersja cyfrowa domów kultury jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020, Oś Priorytetowa nr 3 „Cyfrowe kompetencje społeczeństwa”, Działanie nr 3.2 „Innowacyjne rozwiązania na rzecz aktywizacji cyfrowej”



**Fundusze
Europejskie**
Polska Cyfrowa



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego

